



Un projet réalisé par :
BARRAUD Laurent, CHOLLET Bastian, CODURI Luca,
DUVOISIN Guillaume, MBAYO Guilain et ROSSY David.

Sous la direction de M. JP Chavey.

Classe SI-CA1a

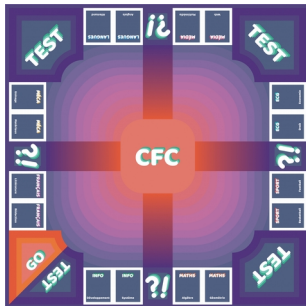
Matériel à disposition

- 1 plateau de jeu
- 6 pions de couleurs différentes
- 1 casier "Bibliothèque" distribuant les points de savoir aux joueurs
- 30 cartes "Chance" imprimées horizontalement
- 50 cartes "Question" imprimées horizontalement
- 36 petites cartes "Modules" imprimées verticalement
- 1 dé
- 100 billets blancs avec "50 points" en écriture vert étang
- 70 billets bleus acier avec "100 points" en écriture blanc
- 60 billets rouges corail léger, avec "200 points" en écriture orange saumon léger
- 20x billets noirs, avec "500 points" en écriture dorée pâle
(au total 250 billets pour un montant maximum de 34'000 points de savoir)

Préparation

1. Déplier le plateau de jeu.
2. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ.
3. Placer les cartes "Chance"(?) ainsi que les cartes "Question" au centre du plateau de jeu.
4. Chaque joueur reçoit 500 points au début de partie.
5. Chacun des joueurs lance ensuite le dé, le joueur qui obtient le plus grand nombre commence la partie.

Déroulement du jeu



Quand arrive votre tour, lancez le dé, puis avancez votre pion d'autant de cases que l'indique le dé, dans le sens indiqué par la flèche sur la case départ.

- Si vous passez sur une case question vous êtes obligé de vous arrêter.
- La case sur laquelle vous allez vous arrêter vous indique ce que vous devez ou pouvez faire.
- Plusieurs pions peuvent se trouver sur une même case au même moment.
- En fonction de la case sur laquelle vous êtes arrivé, vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes:

- a) acheter un module
- b) répondre à une question
- c) tirer une carte chance
- d) passer l'examen final, pour gagner le jeu
- e) recevoir 200 points

Quand vous avez terminé votre tour ce sera au joueur situé à votre gauche de jouer.

a) arrêt sur une case « Module »

Quand vous vous arrêtez sur une case module vous pouvez choisir d'utiliser vos points afin de récupérer une carte module.

Le prix du module est inscrit sur la case.

b) arrêt sur une case « Question »

Quand vous vous trouvez sur cette case, le joueur de droite doit tirer une carte question et vous la lire à haute voix, ainsi que les réponses possibles si vous le souhaitez.

Si vous répondez juste et sans aide, vous recevrez 500 points.

En, revanche si vous avez demandé de l'aide, vous ne recevrez que 250 points.

c) arrêt sur une case « Chance »

En vous arrêtant sur cette case vous devez piocher une carte chance et la lire à haute voix.

Vous pourrez ou devrez appliquer ce qu'elle vous indique.

d) Passer l'examen

Pour passer l'examen vous devez avoir obtenu une case module de chaque couleur (rouge, bleu, vert ou jaune).

À votre tour, vous pourrez choisir de payer 1000 points pour placer votre pion sur la case CFC, au centre du plateau.

Pour recevoir votre CFC, il vous faut répondre juste à une carte-question tirée au hasard par votre voisin de gauche.

Puis il faut lancer le dé et obtenir un 4, 5 ou 6.

Le cas échéant, à votre prochain tour vous pourrez relancer le dé et choisir de commencer d'une des 4 cases chance.

e) La case « Départ »

C'est la case sur laquelle une partie commence.

Y passer pendant le jeu vous fera gagner 200 points.

Le vainqueur

Le premier joueur à obtenir son CFC gagne la partie.